

BAB III

VIRTUAL PROPERTY

A. Pengertian *Virtual Property*

Konsep *virtual property* dapat dibagi menjadi dua bagian utama. Istilah *virtual* mengacu pada keberadaan dan kapasitasnya untuk menciptakan dampak yang nyata dalam ranah teknologi, tanpa kehadiran fisik di dunia nyata.¹ Sedangkan *property* berkaitan dengan apa pun yang dapat dimiliki atau memiliki kualitas yang membuatnya dapat dimiliki.² Definisi ini juga diuraikan dalam KBBI. Menurut KBBI, *virtual* menandakan sebuah eksistensi yang meniru realitas, meskipun tidak memiliki substansi yang nyata. Dengan demikian, dalam konteks ini, *virtual* menunjukkan sesuatu yang tampak nyata tetapi tidak secara esensial.³ Di sisi lain, *property*, seperti yang didefinisikan oleh KBBI, mencakup semua entitas berwujud.⁴

Pakar hukum Joshua A.T Fairfield menawarkan perspektif tambahan tentang konsep *virtual property*. Dia mendefinisikannya sebagai kode digital yang dihasilkan melalui sistem komputer dan internet dalam dunia maya. Kode ini

¹ “virtual,” dalam *The Free Dictionary*, diakses 12 April 2024, <https://www.thefreedictionary.com/virtual>.

² “property,” dalam *The Free Dictionary*, diakses 12 April 2024, <https://www.thefreedictionary.com/property>.

³ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, 4 ed. (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 1609.

⁴ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, hlm. 173.

terstruktur dan diperlakukan dengan cara yang mirip dengan objek fisik di dunia nyata.⁵

B. Sifat-Sifat *Virtual Property*

Joshua Fairfield mengatakan bahwa *Virtual Property* mempunyai 3 sifat yakni sebagai berikut:

1. *Rivalrousness*

Rivalrousness adalah eksklusivitas atau yang berkaitan dengan fakta bahwa pemilik *virtual property* yang dapat menggunakannya. Misalnya, dalam kasus akun email, hanya individu yang memiliki kata sandi akun yang dapat mengakses dan menggunakan akun tersebut.⁶

Dalam contoh lain, pedang yang diperoleh pemain di World of Warcraft dianggap sebagai *rivalrous property* di dunia virtual. Oleh karena seseorang pemain memiliki pedang tersebut, tidak ada pemain lain yang diizinkan untuk menggunakan pedang yang sama, dan dalam banyak kasus, tidak ada pedang lain yang memiliki sifat yang sama di dalam game. Kode yang digunakan untuk membuat pedang dalam hal ini menentukan sifat eksklusif pedang dan berkontribusi pada nilai properti pedang tersebut.⁷

2. *Persistence*

⁵ Joshua AT Fairfield, "Virtual Property," *BUL Rev.* 85 (2005): hlm. 1052-1053.

⁶ Fairfield, hlm. 1053-1054.

⁷ Wian Erlank, "Property in Virtual Worlds," SSRN Scholarly Paper (Rochester, NY, 1 Desember 2012), hlm. 277, <https://doi.org/10.2139/ssrn.2216481>.

Persistence menyiratkan keadaan stabilitas, yang menunjukkan bahwa *virtual property* tetap tidak berubah dan terus ada. Sebagai ilustrasi, dalam konteks akun email, bahkan ketika pemilik akun mematikan komputer mereka, semua informasi dan konten dalam akun email tetap utuh dan tidak terpengaruh.⁸

Dalam ilustrasi lain, sebuah pedang yang diperoleh di World of Warcraft menggambarkan hal ini dalam kaitannya dengan *virtual property*. Seperti halnya avatar pemain, pemain berharap bahwa pedang mayanya, yang digunakan oleh avatarnya, akan tetap dikaitkan dengan avatarnya meskipun ia tidak masuk ke dunia virtual dan menggunakannya secara terus menerus.⁹

3. *Interconnectivity*

Interconnectivity mengacu kepada istilah yang digunakan untuk menggambarkan keadaan saling terhubung. Dalam kehidupan kita sehari-hari, benda-benda fisik di dunia nyata saling terhubung dan saling mempengaruhi satu sama lain. Demikian pula, *virtual property* saling terhubung dan pasti berdampak satu sama lain.¹⁰

Dalam dunia *virtual*, kode memungkinkan penerapan karakteristik ini ke objek *virtual*. Jika sebuah avatar dilengkapi dengan pedang *virtual*, avatar lain dapat terpengaruh olehnya. Avatar lain dapat mengetahui bahwa saya memiliki pedang

⁸ Fairfield, "Virtual Property," hlm. 1054.

⁹ Erlank, "Property in Virtual Worlds," hlm. 279.

¹⁰ Fairfield, "Virtual Property," hlm. 1054.

tersebut dan, jika saya memilih untuk menggunakannya dengan cara yang agresif, mereka dapat terluka atau terbunuh oleh pedang tersebut.¹¹

C. Ciri-Ciri *Virtual Property*

Dalam pandangan Peter Brown dan Richard Raysman, *virtual property* mewakili aset atau barang kepemilikan yang berharga. Nilai *virtual property* ditentukan oleh nilai ekonominya, yang memungkinkannya untuk ditukar dengan uang sungguhan melalui proses pembelian dan penjualan, atau melalui perjanjian pertukaran antar pemilik *virtual property*.¹²

Sedangkan dalam tulisannya Richard A. Bartle mendefinisikan *virtual property* adalah mencakup berbagai macam aset digital, termasuk benda-benda *virtual*, karakter, mata uang *virtual*, perkebunan *virtual*, akun dan hal-hal lainnya yang meliputi: perizinan, keanggotaan, peta, dan lain sebagainya.¹³ Adapun menurut David Nelmark, *virtual property* didefinisikan sebagai:¹⁴

“*any property interest that is both intangible and exclusionary.*”

Kesimpulannya, *virtual property* dapat didefinisikan sebagai suatu properti yang tidak berwujud dan eksklusif. Pengfei Ji juga mengemukakan bahwa benda-

¹¹ Erlank, “Property in Virtual Worlds,” 280.

¹² Peter Brown dan Richard Raysman, “Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property,” *Indian Journal of Law and Technology* 2, no. 1 (15 September 2022): hlm. 89, <https://doi.org/10.55496/ZBLK5603>.

¹³ Richard A Bartle, “Pitfalls of Virtual Property,” *Themis Group White Paper*, April 2004, hlm. 5-7, https://virtual-economy.org/pitfalls_of_virtual_property/.

¹⁴ David Nelmark, “Virtual Property: The Challenges of Regulating Intangible, Exclusionary Property Interests such as Domain Names,” *Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property* 3, no. 1 (1 Januari 2004): hlm. 2.

benda *virtual* mencakup semua jenis sumber informasi yang ada di dunia maya , yang dikendalikan oleh manusia dengan cara yang relatif independen. Meskipun tidak memiliki wujud fisik, benda virtual memiliki nilai material. Contoh benda tersebut termasuk *item game*, mata uang virtual, domain names, QQ *accounts*, websites, situs jual-beli online, dan sebagainya.¹⁵

Virtual property hanya ada di ranah digital yakni dunia maya.¹⁶ Bagi pengguna internet, fungsi dan tujuan *virtual property* sama dengan benda-benda pada dunia nyata, namun tentunya fungsi dan tujuannya itu hanya berlaku dalam ranah digital. Para *gamer* sering menggunakan platform dunia nyata seperti eBay untuk membeli dan menjual *virtual property*, memperlakukan transaksi ini dengan tingkat kepentingan yang sama seperti barang nyata.¹⁷

Sebagai contoh, dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat umum sering menyebut dunia virtual sebagai dunia non fisik yang berbeda dari dunia nyata. Bartle berusaha menggambarkan asal mula *virtual property* muncul, dengan menyatakan bahwa *virtual property* berasal dari dan dapat di temukan di dunia virtual.¹⁸ Menurut Bartle, dunia virtual diciptakan melalui media komputer, yang memungkinkan individu untuk berinteraksi satu sama lain. di ranah digital ini, individu memanfaatkan benda virtual untuk saling berinteraksi.

¹⁵ Pengfei Ji, "Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property," *Modern Economy* 6, no. 3 (6 Maret 2015): hlm. 305, <https://doi.org/10.4236/me.2015.63028>.

¹⁶ Brown dan Raysman, "Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property," hlm. 89.

¹⁷ Brown dan Raysman, hlm. 93.

¹⁸ Richard A Bartle, "Pitfalls of Virtual Property," hlm. 1.

Erlank menyatakan bahwa untuk memahami *virtual property* yang digambarkan oleh Bartle, perlu dilakukan dekonstruksi ke dalam 5 (lima) aspek fundamental.¹⁹ Aspek pertama adalah bahwa aktivitas yang dimaksud harus melibatkan penggunaan komputer. Keterlibatan komputer dalam dunia virtual menyiratkan bahwa komputer mengatur semua aspek dari dunia tersebut. Kontrol ini biasanya difasilitasi melalui penggunaan program atau kode program. Dengan demikian, semua fungsi dalam permainan yang berkaitan dengan benda virtual dikelola secara otonom oleh komputer, sehingga menghilangkan kebutuhan akan campur tangan manusia secara langsung dalam pengoperasian lingkungan virtual.

Aspek kedua yang perlu dipertimbangkan adalah perlunya komputer yang *hosting* dunia virtual tetap dapat diakses setiap saat, terutama dalam hal listrik dan konektivitas jaringan. Jika dunia virtual menjadi tidak aktif atau dimatikan, maka dunia virtual tidak lagi eksis sebagai lingkungan virtual dan menjadi tidak ada. Akibatnya, jika komputer yang *hosting* dunia virtual dimatikan atau dinonaktifkan, pemain di dalam lingkungan virtual tidak akan dapat berinteraksi atau melakukan aktivitas apa pun.

Aspek ketiga berkaitan dengan lingkungan. Dalam lingkungan virtual, lingkungan biasanya mencerminkan lingkungan kehidupan nyata individu. Aspek ini dirancang untuk meningkatkan imersi dan memfasilitasi hubungan yang lebih kuat antara pemain dan dunia virtual. Pada intinya, pemilihan lingkungan bergantung pada masalah atau subjek yang diangkat dalam permainan.

¹⁹ Erlank, "Property in Virtual Worlds," hlm. 272-285.

Aspek keempat berkaitan dengan fenomena interaksi. Kemampuan untuk berinteraksi dengan dunia virtual sangat penting untuk mempertahankan perbedaan yang jelas antara dunia nyata dan dunia virtual. Tanpa kemampuan ini, lingkungan virtual tereduksi menjadi hanya sekedar karya seni abstrak atau sinema. Biasanya, interaksi difasilitasi melalui penggambaran atau penciptaan identitas virtual, seperti avatar, yang memungkinkan interaksi dengan avatar atau objek virtual lainnya.

Aspek terakhir adalah keterlibatan individu lain, yang sangat penting untuk kelangsungan eksistensi dunia virtual dan kehadiran objek virtual. Tidak adanya keterlibatan secara simultan dari individu lain dalam lingkungan virtual, membuat pengalaman ini mirip dengan pengalaman bermain *game* secara tunggal, seperti yang dialami pada konsol PlayStation. Karenanya, mereka yang memasuki dunia virtual terlibat dalam banyak aktivitas yang serupa dengan aktivitas yang ada di dunia nyata.

D. Objek *Virtual Property*

Virtual property atau objek virtual hanya ada di dalam dunia virtual dengan kata lain di dunia siber atau dunia maya.²⁰ Bagi pengguna internet benda-benda virtual ini dipandang memiliki fungsi dan kegunaan serupa dengan benda-benda di dunia nyata, meskipun fungsi dan kegunaannya dibatasi pada ranah digital. Sebagai

²⁰ Brown dan Raysman, "Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property," hlm. 89.

contoh, para gamer sering menggunakan platform perdagangan dunia nyata seperti e-Bay untuk memfasilitasi transaksi yang melibatkan benda-benda virtual ini.²¹

Objek virtual atau *virtual property* merupakan kode-kode pada teknologi komputer yang disusun secara algoritmik dan dirancang untuk meniru objek dunia nyata.²² Objek-objek virtual ini dibuat menyerupai objek dunia nyata dan hanya ada di dalam dunia yang dibuat oleh komputer, yang dikenal sebagai dunia maya. Dunia maya adalah lingkungan buatan atau virtual.

Objek virtual tidak memiliki bentuk yang dapat dilihat oleh panca indera manusia. Benda-benda tersebut tidak dapat dilihat oleh mata manusia secara nyata atau dengan indera peraba. Meskipun tidak memiliki bentuk fisik, objek virtual banyak digunakan oleh orang-orang dalam kehidupan sehari-hari dan diperlakukan seolah-olah mereka adalah objek dunia maya yang nyata, bahkan memiliki nilai ekonomi.²³

Pemanfaatan objek virtual ini terbatas pada ranah virtual, khususnya dunia maya.²⁴ Fungsionalitas dan kegunaannya terbatas pada dunia maya. Meskipun sifatnya tidak berwujud, benda maya dapat secara signifikan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dimensi sosial, ekonomi, dan budaya.²⁵

²¹ Brown dan Raysman, hlm. 93.

²² Fairfield, "Virtual Property," hlm. 1052-1053.

²³ Yulius, "Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online," hlm. 4-5.

²⁴ Brown dan Raysman, "Property Rights In Cyberspace Games And Other Novel Legal Issues In Virtual Property," hlm. 89.

²⁵ Dian May Syifa dkk., "The Urgency of Intellectual Property Rights Protection in Efforts to Improve Community Welfare in South Kalimantan: Viewed from Legislation and Maqashid al-

Objek virtual adalah fitur umum dari *game online*, yang merupakan program komputer yang dibuat untuk digunakan di internet. Oleh karena itu, *game-game* ini dimainkan di dunia virtual. Pada beberapa *game online*, *item* dirancang untuk menyerupai objek di dunia nyata.²⁶

Dalam *game online* World of Warcraft, terdapat objek virtual yang didesain untuk meniru benda-benda di dunia nyata, tetapi secara khusus dimaksudkan untuk permainan. Permainan ini mensimulasikan dunia virtual tempat setiap pemain berinteraksi dengan lingkungan permainan dengan cara yang serupa dengan aktivitas di dunia nyata. Dalam *game* ini, pemain diwakili oleh avatar atau pengganti karakter, yang merupakan entitas yang diprogram komputer yang berada di dunia virtual dan terlibat dalam berbagai aktivitas menggunakan objek dalam *game*. Proses ini mirip dengan cara orang melakukan aktivitas di dunia nyata.²⁷

E. Kepemilikan *Virtual Propety*

Video games, atau permainan elektronik, telah menjadi bentuk hiburan populer yang dinikmati oleh banyak orang. Popularitasnya telah melonjak, terutama dengan munculnya gim yang diakui sebagai olahraga di banyak negara, yang biasa disebut sebagai *e-sports* atau olahraga elektronik.²⁸ Tren ini telah mendorong

Syari'ah," *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory* 1, no. 3 (10 Oktober 2023): hlm. 210, <https://doi.org/10.62976/ijjel.v1i3.45>.

²⁶ Fairfield, "Virtual Property," hlm. 1052-1053.

²⁷ "Character - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft," diakses 29 Mei 2024, <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Character>.

²⁸ Achmad Gunawan, "Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT" 2, no. 4 (2021): hlm. 414.

industri gim menjadi pemain penting di sektor *e-commerce* di seluruh dunia, berkat kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan meluasnya integrasi berbagai aspek dengan internet, termasuk *game*.

Sebuah *game online* diawasi oleh perusahaan pengembang yang dikenal sebagai *developer*. Dengan lisensi *game online*, pengembang mendapatkan kebebasan untuk menghasilkan keuntungan dari pemain daring. Dalam konteks ini, pemain mengacu pada individu yang menggunakan layanan *game online*, yang mencakup semua elemen dalam gim, seperti *virtual property*.²⁹

Terminologi *property* digunakan untuk menggambarkan entitas yang diakui sebagai milik seseorang atau kelompok. Hal ini menyangkut kepemilikan hak tertentu. Jenis utama *property* meliputi *real property* (tanah), kekayaan pribadi (kepemilikan barang secara fisik lainnya), serta kekayaan intelektual. Joshua A.T. Fairfield berpendapat bahwa *virtual property* dapat dikonseptualisasikan sebagai serupa dengan *property* yang ada di dunia nyata. Dia menjelaskan bahwa *virtual property* pada dasarnya adalah kode yang dihasilkan melalui sistem komputer dan koneksi internet dalam domain dunia maya.³⁰ *Virtual property* mencakup beragam bentuk, termasuk akun email, situs web, *Uniform Resource Locator* (URL), ruang obrolan maya. Selain itu, *item* yang ditemukan dalam *game online* dapat dianggap sebagai bentuk *virtual property*.³¹

²⁹ "Player - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft," diakses 29 Mei 2024, <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Player>.

³⁰ Fairfield, "Virtual Property," hlm. 1052-1054.

³¹ Fairfield, hlm. 1055-1058.

Hal virtual pada dasarnya tidak memiliki realitas fisik. Oleh karena itu, virtual *property* atau objek maya dapat didefinisikan sebagai entitas yang tidak memiliki bentuk nyata dan dapat dilihat atau disentuh. Dalam kerangka hukum Indonesia, entitas-entitas ini diatur dalam Buku II Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Dalam istilah hukum, benda mencakup segala sesuatu yang dapat menjadi subjek hukum, seperti yang diuraikan dalam Pasal 499 KUHPerdata, yang mendefinisikan benda sebagai semua barang dan hak yang memenuhi syarat untuk dimiliki oleh perorangan (objek hak milik).³²

Berkaitan dengan benda, pertimbangan hukum mencakup berbagai aspek, termasuk hak milik, hak penguasaan (*bezit*), hak atas benda jaminan, seperti gadai, retensi, hipotek, hak istimewa, dan hak memungut hasil. Di antara semua hak tersebut, hak milik merupakan hak yang paling kuat. Hak milik merupakan hak mutlak atau hak yang paling utama atas suatu benda, yang dapat dianggap lebih tinggi daripada hak-hak lainnya, sehingga tidak dapat diganggu gugat.³³

Virtual property saat ini belum memiliki batasan yang jelas dan peraturan hukum yang spesifik. Pengembang *game online*, yang bertindak sebagai pemegang lisensi, dan perusahaan-perusahaan di Indonesia yang melisensikan *game online* melindungi diri mereka sendiri melalui Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA) dan Ketentuan Layanan (ToS) yang disediakan oleh perusahaan pengembang untuk para pemain yang terlibat dalam *game online*.

³² C. S. T. Kansil, *Modul Hukum Perdata (Termasuk Asas-Asas Hukum Perdata)* (Jakarta: Pradnya Paramita, 1995), hlm. 157.

³³ Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015), hlm. 193.

Umumnya, dalam setiap persyaratan layanan, terdapat sebuah klausul baku yang menegaskan bahwa perangkat lunak, situs web, dan fasilitas terkait yang disediakan oleh pengembang adalah milik pengembang sebagai penerbit dan mitra bisnis. Namun, dalam praktiknya, *virtual property* sering kali dipertukarkan di antara pemain daring di dunia nyata dengan mata uang sungguhan. Hal ini bermula dari persepsi pemain daring bahwa *virtual property* yang mereka miliki adalah milik mereka sendiri, yang membuat mereka terlibat dalam perjanjian jual beli antar pemain, dengan *virtual property* sebagai subjek pertukaran. Praktik perdagangan dengan mata uang sungguhan ini disebut sebagai *Real Money Trading (RMT)*.

F. *Real Money Trading dalam World of Warcraft*

Sistem *Real Money Trading (RMT)* menjadi fenomena yang umum terjadi dalam dunia game online, termasuk dalam permainan seperti World of Warcraft (WoW). World of Warcraft, sering disingkat sebagai WoW, adalah sebuah permainan daring yang memukau dengan dunia fantasi yang luas dan mendalam. Dikembangkan dan diterbitkan oleh Blizzard Entertainment, permainan ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2004 dan sejak itu telah menjadi fenomena global dengan jutaan pemain aktif di seluruh dunia.³⁴

Azeroth, dunia tempat berlangsungnya petualangan pemain, menjadi panggung utama di mana konflik antara dua faksi utama, Aliansi dan Horde,

³⁴ “World of Warcraft - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft,” diakses 26 Juni 2024, https://wowpedia.fandom.com/wiki/World_of_Warcraft.

memainkan peran sentral. Dalam Azeroth yang luas ini, pemain memiliki kebebasan untuk memilih dari berbagai ras seperti manusia, orc, elf, undead, dan lain-lain, masing-masing dengan keunikan budaya dan kekuatan yang berbeda. Setiap ras ini juga tersedia dalam berbagai kelas, yang menambah dimensi strategis dan taktis dalam permainan.³⁵

Pemain menjelajahi dunia Azeroth dengan menyelesaikan quest-quest yang menantang, menghadapi berbagai macam makhluk dan bos yang menguji keterampilan dan kecerdasan mereka. Baik dalam petualangan solo maupun dalam kelompok, seperti dungeon atau raid besar, kerjasama dan strategi tim menjadi kunci sukses.³⁶

Di luar pertempuran, WoW menawarkan interaksi sosial yang kaya antar-pemain. Pemain dapat bergabung dalam guild untuk berbagi pengalaman dan dukungan, serta terlibat dalam perdagangan barang dan layanan di pasar in-game yang aktif. Pengembangan karakter yang terus berlanjut, dengan meningkatkan level, mengumpulkan peralatan yang lebih baik, dan mengasah keterampilan spesifik, memberikan kedalaman yang tak terbatas dalam pengalaman bermain.³⁷ Dengan serangkaian pembaruan konten dan ekspansi berkala, Blizzard terus memperkaya dunia WoW dengan area baru, ras baru, dan cerita yang memperdalam lore Azeroth. Hal ini menjaga kesegaran permainan dan memperluas pilihan bagi

³⁵ “World of Warcraft - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.”

³⁶ “World of Warcraft - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.”

³⁷ “World of Warcraft - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.”

pemain untuk menjelajahi dan mengembangkan karakter mereka dalam petualangan tanpa akhir di World of Warcraft.³⁸



Gambar 1 World of Warcraft

Dalam WoW, *item-item* virtual seperti *gold*, senjata, *armor*, atau barang-barang langka lainnya memiliki nilai ekonomi yang signifikan di antara para pemain.³⁹ Meskipun perusahaan pengembang, Blizzard Entertainment, memiliki kebijakan yang melarang *RMT*, praktik ini tetap terjadi di luar platform resmi permainan.

³⁸ “World of Warcraft - Wowpedia - Your wiki guide to the World of Warcraft.”

³⁹ Yulius, “Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online,” hlm. 4-5.



Gambar 2 Karakter dan *Gear* dalam *game online* World of Warcraft



Gambar 3 *Inventory* yang berisi *Item* dalam *game online* World of Warcraft

Real Money Trading (RMT) adalah praktik di mana pemain menjual *item* virtual yang mereka dapatkan dalam *game online* kepada pemain lain di dunia nyata dengan menggunakan mata uang sungguhan.⁴⁰ Proses ini biasanya dilakukan melalui berbagai platform perdagangan online yang beroperasi di luar kontrol langsung pengembang game. Platform ini bisa berupa situs web khusus, forum

⁴⁰ Augustus Urschel, "Understanding Real Money Trading in MMORPGs," 2011, hlm. 6.

diskusi, atau bahkan media sosial. Di sana, pemain dapat memposting *item* yang ingin mereka jual, menetapkan harga, dan bernegosiasi dengan pembeli potensial.⁴¹

Sebagai contoh, dalam *game online* World of Warcraft, pemain dapat memperoleh *item* yang sangat langka dan berharga, seperti senjata atau baju zirah dengan statistik tinggi.⁴² Pemain yang ingin meningkatkan kemampuan karakternya dengan cepat, namun tidak ingin melalui proses panjang untuk mendapatkan item tersebut, bisa membeli item langsung dari pemain lain dengan uang nyata.

Proses transaksi ini melibatkan beberapa langkah.⁴³ Pertama, penjual memposting *item* yang ingin dijual di platform perdagangan online. Dia akan menyertakan deskripsi *item* dan harga yang diinginkan. Pembeli yang tertarik kemudian akan menghubungi penjual untuk menanyakan detail lebih lanjut dan menegosiasikan harga.⁴⁴

Setelah penjual dan pembeli mencapai kesepakatan mengenai harga, mereka menentukan metode pembayaran. Layanan pembayaran online seperti PayPal, transfer bank, atau layanan pembayaran digital lainnya sering digunakan karena

⁴¹ Mohamed Nazir dan Carrie Siu Man Lui, "Classifying Real Money Trading in Virtual World," dalam *Classifying Real Money Trading in Virtual World. In: Proceedings of the Fifteenth International Conference on Electronic Business*. (Fifteenth International Conference on Electronic Business: internet of things, Hong Kong, China: ICEB, 2015), hlm. 155.

⁴² Nazir dan Lui, hlm. 152.

⁴³ Warcraft Wiki contributors, "Trade," Warcraft Wiki, diakses 25 Mei 2024, <https://warcraft.wiki.gg/wiki/Trade>.

⁴⁴ Vili Lehdonvirta, "Virtual Item Sales as a Revenue Model: Identifying Attributes That Drive Purchase Decisions," *Electronic Commerce Research* 9, no. 1–2 (Juni 2009): hlm. 98, <https://doi.org/10.1007/s10660-009-9028-2>.

menawarkan keamanan dan kemudahan.⁴⁵ Setelah metode pembayaran disepakati, penjual dan pembeli akan bertemu di dalam permainan untuk menyelesaikan transaksi. Dalam WoW, ini biasanya dilakukan melalui mekanisme perdagangan langsung yang dikenal sebagai *face to face trade*.⁴⁶ Kedua pemain akan berada di lokasi yang sama dalam permainan, dan penjual akan mengundang pembeli untuk membuka jendela perdagangan. Penjual kemudian memasukkan *item* yang dijual ke dalam jendela perdagangan, memungkinkan pembeli untuk memeriksa *item* tersebut sebelum menyelesaikan transaksi. Setelah pembeli menerima *item*, pembeli kemudian mengirimkan pembayaran sesuai dengan metode yang disepakati. Setelah pembayaran dikonfirmasi perdagangan ditutup dan transaksi selesai.⁴⁷

Blizzard, sebagai pengembang, berusaha untuk mengendalikan ekonomi dalam permainan dengan menetapkan berbagai aturan dan pembatasan.⁴⁸ Mereka melarang *real money trading* (transaksi dengan uang nyata), memonitor aktivitas pemain untuk mendeteksi perdagangan ilegal, atau bahkan menutup akun yang terlibat dalam *RMT*. Meskipun demikian, praktik *RMT* tetap menjadi tantangan besar karena pemain terus mencari cara untuk menghindari deteksi. Hal ini menciptakan pasar bawah tanah yang dinamis, di mana penjual dan pembeli selalu berusaha menemukan metode baru untuk bertransaksi tanpa terdeteksi

⁴⁵ Nazir dan Lui, "Classifying Real Money Trading in Virtual World," hlm. 155.

⁴⁶ "Cara Trading Gold World of Warcraft: Wrath of the Lich King Classic | itemku," diakses 26 Juni 2024, <https://itemku.com>.

⁴⁷ Warcraft Wiki contributors, "Trade."

⁴⁸ "Blizzard End User License Agreement - Legal – Blizzard Entertainment."